

Chiméra aneb zvířecí mutant

Co je chiméra?

Chiméra patří mezi nejstrašlivější a nejpodivuhodnější bestie řeckých bájí a pověstí. Vypadala, jako by do sebe v plné rychlosti vrazili lev, koza a drak. Přední část těla, to jest hlava a přední nohy, byla lví, ze zad jí vyrůstala rohatá hlava kozy a místo ocasu se na vetřelce šklebila hadí (či dračí) hlava. Všechny tyto tlamy chrlily smrtonosný oheň. Chiméra byla takřka neporazitelná, zahubila mnoho poutníků i hrdinů, co se jí vydali zneškodnit. Nicméně na její přesné podobě se pověsti neshodují, někteří malíři ji třeba zobrazují se čtvrtou, dračí hlavou na hřbetě, vedle té kozí.

Chiméra, díky své neskutečné podobě, se používá jako výraz pro něco nesmyslného, zvláštního, například podle ní byla pojmenována paryba **Chiméra podivná** (latinsky *Chimaera Monstrosa*).

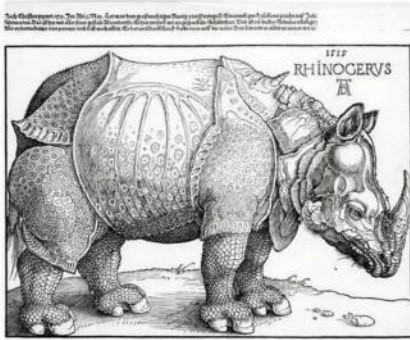
K dalším podivuhodným bytostem řecké mytologie patří např. Pegas, Hydra, Sfinx, Kentaur.

Různá bájná zvířata můžeme najít v tzv. bestiářích. **Bestiář** (lat. bestia - šelma, zvíře) je středověká kniha zachycující skutečná a bájná zvířata. Patřila mezi nejrozšířenější ilustrovaná díla středověku.

Tyto mýtické bytosti často ve svých obrazech zobrazovali i renesanční umělci (asi 15.-16. stol.), kteří se obraceli zpět k antické kultuře.



V touze po zachycení skutečnosti, studovali umělci reálná zvířata. Svými studiemi zvířat je znám např. německý renesanční malíř **Albrecht Dürer**.



Úkol pro mladší žáky:

Zkuste si nejprve zahrát hru. Vytvořte 3 hromádky o stejném počtu lístečků. Na jednu hromádku na lístečky napište vždy jedno **zvíře** (např. slon, žirafa, pes, ryba, papoušek...), na druhou hromádku napište na lístečky **povrch těla** zvířete (např. peří, kůže, drobné šupiny, pruhovaná srst, dlouhé chlupy...) a na třetí hromádku **zvláštnosti** zvířete (např. 4 oči, parohy, motýlí křídla, 3 ocasy, krokodýlí hlava, 2 hlavy, chrlí oheň...). Pokud máte doma více dětí, může každé dítě napsat alespoň jeden lísteček na každou hromádku. Pokud je dítě doma samo, tak mu s psaním lístečků pomozte. Každý, kdo se hry účastní, si vylosuje z každé hromádky jeden lísteček (např. jste si vylosovali: žirafa, šupiny, motýlí křídla). Vaším úkolem je nakreslit zvíře tak, aby spojení bylo originální, a aby ostatní uhodli, jaké bylo zadání. Pokud vás hra bude bavit, losujte a kreslete několikrát. Na kresbu v tomto případě postačí tužka nebo pastelky a jen menší papíry.

Poté, co hru dohrajete, si dítě vybere svoje nakreslené nejoriginálnější zvíře. Toto zvíře znovu znázorní na výkres (A3 nebo A4) a zvolí výtvarnou techniku, která mu bude vyhovovat. Při volbě techniky přemýšlejte, jak např. nejlépe znázornit srst, jestli obrázek dělat barevný nebo černobílý, jestli budete potřebovat znázornit spoustu detailů, ale i velikost výkresu. Nakonec zvířeti vymyslete originální jméno a vepište ho do obrázku.

Úkol pro starší žáky:

Vytvořte vlastní chiméru nebo-li zvířecího mutanta. Na zvířecího mutanta použijte 3 zvířata (může být i více). Je jen na vás a vaší fantazii, které části ze zvířat použijete a jak je dáte dohromady. Zaměřte se i na kresbu povrchu těla, mělo by být zřejmé, zda se jedná o srst, kůži, peří či šupiny. Při kresbě můžete použít předlohy skutečných zvířat. Na kresbu zvolte výkres A3 nebo A4. Kresbu proveďte tužkou, uhlem, pastelkami nebo tuší, příp. tenkým fixem. Právě kresba tuší umožňuje využití velkého množství výt. nástrojů (kreslit můžete perem, špejlí, štětcem, suchým štětcem) a tím umožňuje užití různého šrafování a zobrazení povrchů.

